

**PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR IPS MELALUI PENERAPAN
STRATEGI PEMBELAJARAN INKUIRI PADA SISWA KELAS IV
SD NEGERI 02 KORIPAN KECAMATAN MATESIH
KABUPATEN KARANGANYAR
TAHUN AJARAN
2013/ 2014**

NASKAH PUBLIKASI



**Oleh:
JUVITA DWI ANGGRAHENI
A 510 100 093**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2014**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl..A.Yani Tromol Pos 1- Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417 fax: 715448 Surakarta 57102

Website: <http://www.ums.ac.id>

Email: ums@ums.ac.id

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/ tugas akhir:

Nama : Dra. Risminawati, M.Pd

NIP/ NIK : 195403171982032002

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/ tugas akhir dari mahasiswa:

Nama : Juvita Dwi Anggraheni

NIM : A 510 100 093

Program Studi : PGSD

Judul Skripsi : PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR IPS
MELALUI PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN
INKUIRI PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 02
KORIPAN KECAMATAN MATESIH KABUPATEN
KARANGANYAR TAHUN AJARAN 2013/ 2014.

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 18 Pebruari 2014

Pembimbing

Dra. Risminawati, M.Pd

NIP/ NIK: 195403171982032002



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos 1 Pabelan, Kartasura, Telp. (0271) 717417 Fax: 715448 Surakarta 57102

SURAT PERNYATAAN
PUBLIKASI JURNAL ILMIAH

Bismillaahirrohmaanirrohiim

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : JUVITA DWI ANGGRAHENI

NIM. : A 510 100 093

Fakultas/ Jurusan : FKIP/ PGSD

Judul : **PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR IPS
MELALUI PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN
INKUIRI PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 02
KORIPAN KECAMATAN MATESIH KABUPATEN
KARANGANYAR TAHUN AJARAN 2013/ 2014**

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk :

1. Memberikan hak bebas royalty kepada Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Surakarta atas penulisan karya ilmiah saya demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan/ mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data *database*, mendistribusikan serta menampilkannya dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Surakarta tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Surakarta dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 19 Februari 2014

Yang Menyatakan

JUVITA DWI ANGGRAHENI

ABSTRAK

**PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR IPS MELALUI PENERAPAN
STRATEGI PEMBELAJARAN INKUIRI PADA SISWA KELAS IV
SD NEGERI 02 KORIPAN KECAMATAN MATESIH
KABUPATEN KARANGANYAR
TAHUN AJARAN
2013/ 2014**

**Juvita Dwi Anggraheni, A 510 100 093, Program Studi Pendidikan Guru
Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Muhammadiyah Surakarta, 2014.**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar melalui penerapan strategi pembelajaran Inkuiri pada siswa kelas IV SD Negeri 02 Koripan Kecamatan Matesih tahun ajaran 2013/ 2014. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian adalah peneliti yang bertindak sebagai guru dan siswa kelas IV SD Negeri 02 koripan. Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dokumentasi, wawancara dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan analisis kualitatif melalui tiga tahap yaitu reduksi data, tampilan data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan strategi pembelajaran Inkuiri dapat meningkatkan kreativitas serta hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 02 Koripan tahun ajaran 2013/2014. Hal ini dapat dilihat dari hasil pencapaian indikator kreativitas belajar yaitu, rasa ingin tahu yang besar pada pra siklus sebesar 36%, siklus I 75%, dan siklus II 86%. Mengajukan pertanyaan yang berbobot pada pra siklus sebesar 18%, siklus I 36%, dan siklus II 79%. Memberikan gagasan dan usulan terhadap suatu masalah pada pra siklus sebesar 14%, siklus I 25%, dan siklus II 75%. Menyatakan pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya pada pra siklus sebesar 25%, siklus I 64%, dan siklus II 86%. Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan pada pra siklus sebesar 11%, siklus I 11%, dan siklus II sebesar 75%. Juga dilihat dari hasil belajar yang didapat pada pelaksanaan pembelajaran sebelum tindakan sebesar 53,58% dan setelah dilakukan tindakan sebesar 68% pada siklus I, dan diakhir tindakan sebesar 86% pada siklus II. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa penerapan strategi pembelajaran Inkuiri dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 02 Koripan Kecamatan Matesih Kabupaten Karanganyar.

Kata kunci: *Kreativitas Belajar, Inkuiri*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pendidikan IPS sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang pendidikan di lingkungan persekolahan, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan bekal nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan peserta didik di masyarakat, bangsa, dan negara dalam berbagai karakteristik.

Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Tujuan pengajaran IPS tentang kehidupan masyarakat manusia dilakukan secara sistematis. Dengan demikian, peranan IPS sangatlah penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik.

Sadirman (2004:2) mengemukakan bahwa interaksi belajar mengajar antara guru dengan siswa sebagai subyek belajar, dalam proses ini guru harus mampu memberikan dan mengembangkan motivasi kepada siswa agar dapat melakukan kegiatan belajar secara optimal. Kreativitas siswa di dalam proses pembelajaran memiliki peranan penting. Dalam keadaan ini siswa tidak hanya sekedar aktif mendengar, mengamati, dan mengikuti, akan tetapi siswa turut terlibat langsung dalam melakukan suatu percobaan, peragaan, dan mendemonstrasikan sesuatu.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa kelas IV SD Negeri 02 Koripan mengatakan bahwa pembelajaran IPS masih bersifat abstrak. Guru belum menggunakan “dunia nyata” sebagai sarana untuk memperjelas materi dalam proses pembelajaran sehingga membuat pemahaman siswa menjadi rendah. Pembelajaran IPS di sekolah tersebut sejauh ini masih didominasi oleh pembelajaran konvensional. Siswa

diposisikan sebagai obyek, siswa dianggap tidak tahu atau belum tahu apa-apa, sementara guru memposisikan diri sebagai yang mempunyai pengetahuan. Guru berceramah dan menggurui, otoritas tertinggi adalah guru. Materi pembelajaran IPS diberikan dalam bentuk jadi. Semua itu tidak berhasil membuat siswa memahami dengan baik apa yang mereka pelajari.

Siswa hanya menghafal materi sehingga tidak ada kebermanaknaan dalam mempelajari materi tersebut yang sebenarnya banyak aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, hasil belajar IPS siswa rendah. Hal ini diketahui dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SD Negeri 02 Koripan. Pencapaian nilai siswa pada mata pelajaran IPS masih kurang. Beberapa siswa belum mencapai KKM yang ditentukan yakni 75. Dari 28 siswa, yang mencapai KKM ada 15 siswa dengan prosentase 53,58%. Sedangkan yang lainnya hanya mendapat nilai di bawah KKM diantaranya 13 siswa dengan prosentase 46,42 %.

Penelitian yang sudah dilakukan, menunjukkan bahwa penyebab rendahnya hasil belajar IPS adalah kurangnya variasi strategi pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan usaha peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran, yaitu dengan menambah variasi strategi pembelajaran yang menarik atau menyenangkan, melibatkan aktivitas dan tanggung jawab siswa. Salah satu strategi pembelajaran yang inovatif adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran Inkuiri.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang " Peningkatan Kreativitas Belajar IPS melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Inkuiri pada Siswa Kelas IV SD N 02 Koripan Kecamatan Matesih Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2013/ 2014".

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 02 Koripan Kecamatan Matesih Kabupaten Karanganyar. Penelitian ini dilakukan pada kelas IV. Waktu yang diperlukan untuk melakukan penelitian ini direncanakan mulai awal bulan November 2013 hingga bulan Februari 2014. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran Inkuiri sedangkan variabel terikatnya adalah Kreativitas Belajar. Peneliti menggunakan metode observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes untuk mengumpulkan data dalam penelitiannya.

Metode wawancara dan observasi dengan menggunakan lembar wawancara serta pedoman observasi digunakan untuk mengetahui kondisi sebenarnya di lapangan sebelum dan setelah dilaksanakan tindakan. Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang sekolah, daftar nama siswa dan guru, serta data frekuensi kreativitas belajar siswa sebelum tindakan. Sedangkan tes digunakan untuk mengetahui kreativitas serta hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian adalah model interaktif. dengan meliputi tiga tahap untuk menganalisis data yang diperoleh. Ketiga tahap tersebut meliputi reduksi data, paparan data, dan penyimpulan.

C. HASIL PENELITIAN

Proses penelitian yang dijalankan oleh peneliti secara keseluruhan telah terlaksana dengan baik. Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti berlangsung selama 2 siklus yakni siklus I dan Siklus II. Kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui penerapan strategi pembelajaran Inkuiri telah menunjukkan hasil yang signifikan. Strategi pembelajaran Inkuiri apabila dilakukan dengan baik dan benar akan menjadi suatu cara mengajar yang efektif guna mengasah kreativitas belajar siswa. Melalui strategi pembelajaran Inkuiri dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa,

selain itu melalui penerapan strategi pembelajaran Inkuiri siswa melakukan pembelajaran secara aktif.

Berdasarkan data nilai kreativitas belajar siswa, didapatkan hasil bahwa kreativitas belajar siswa pada siklus I meningkat dibandingkan dengan kreativitas belajar sebelum tindakan (Pra Siklus). Hal ini dilihat dari peningkatan persentase indikator kreativitas belajar siswa. Nilai siswa pada siklus I pelajaran IPS kelas IV dengan perolehan nilai tertinggi adalah 90 sebanyak 2 orang, nilai 85 sebanyak 2 orang siswa, nilai 80 sebanyak 7 siswa, nilai 75 sebanyak 8 siswa, nilai 70 sebanyak 1 siswa, nilai 65 sebanyak 2 siswa sedangkan nilai terendah 60 diperoleh oleh 6 orang siswa.

Perolehan nilai mata pelajaran IPS materi Kegiatan Ekonomi pada siklus I yang mendapat nilai di bawah KKM (75) sebanyak 9 siswa dengan nilai terendah 60. Siswa yang mendapat nilai di atas KKM (75) sebanyak 19 siswa atau 68% dengan perolehan nilai tertinggi 90. Sedangkan rata-rata nilai kelas yaitu 74. Dari data tersebut masih ada 9 siswa dari 28 siswa yang nilainya di bawah KKM (75). Jadi masih ada sekitar 32% siswa yang nilainya belum tuntas.

Berdasarkan data nilai kreativitas belajar siswa, didapatkan hasil bahwa kreativitas belajar siswa pada siklus II meningkat dibandingkan dengan kreativitas belajar siswa pada siklus I. Hal ini dilihat dari peningkatan persentase indikator kreativitas belajar siswa.

Nilai siswa pada pelajaran IPS kelas IV dengan perolehan nilai tertinggi adalah 95 sebanyak 3 orang, nilai 90 sebanyak 2 orang siswa, nilai 85 adalah 4 siswa, nilai 80 sebanyak 11, nilai 75 sebanyak 4 siswa, nilai 70 sebanyak 1 siswa, nilai 65 sebanyak 2 siswa, dan nilai 60 sebanyak 1 siswa sebagai nilai terendah. Dari hasil observasi dan refleksi siklus II ternyata hasil belajar telah mencapai taraf ketuntasan 86%.

Perolehan nilai hasil belajar pada siklus II yaitu siswa yang mendapat nilai di bawah KKM (≤ 75) sebanyak 4 anak dengan nilai terendah 60. Siswa yang nilainya diatas batas KKM sebanyak 24 siswa

dengan nilai tertinggi 95 atau ketuntasan siswa secara klasikal sebanyak 86% dengan nilai rata-rata 80. Dari data tersebut hanya ada 4 siswa dari 28 siswa yang nilainya di bawah KKM (75), jadi ada peningkatan baik dari siklus I ke siklus II. Secara keseluruhan dapat dikatakan proses pembelajaran dengan penerapan strategi pembelajaran inkuiri telah mencapai hasil yang optimal. Jumlah siswa yang tuntas dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan strategi pembelajaran Inkuiri pada siswa kelas IV telah melebihi indikator pencapaian yang telah ditentukan.

D. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti dengan bantuan guru kelas IV SD Negeri 02 Koripan. Tujuannya untuk meningkatkan kreativitas belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 02 Koripan. Adapun rumusan masalahnya adalah (1) Apakah penerapan strategi pembelajaran Inkuiri dapat meningkatkan Kreativitas Belajar bagi siswa Kelas IV SD Negeri 02 Koripan Tahun Ajaran 2013/ 2014? (2) Apakah penerapan strategi pembelajaran Inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD N 02 Koripan Kecamatan Matesih Kabupaten Karanganyar tahun ajaran 2013/ 2014, sehingga hipotesis yang dirumuskan dapat terjawab/ diterima?

Menurut Sri Anitah W (2009: 2.4) belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru, secara keseluruhan sebagai pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Proses perubahan tingkah laku merupakan gambaran terjadinya rangkaian perubahan dalam kemampuan siswa. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan kemampuan sebelumnya dengan kemampuan setelah mengikuti pembelajaran. Belajar merupakan suatu proses yang terarah kepada pencapaian tujuan atau kompetensi yang telah ditetapkan. Sejalan dengan pendapat di atas, maka hendaknya anak dibiasakan untuk belajar dengan baik. Agar kegiatan belajar menjadi suatu hal yang tidak menjemukan maka diperlukan adanya

strategi pembelajaran yang menyenangkan, tidak hanya sekedar mendengarkan saja.

Yeni Rachmawati dan Euis Kurniawati (2005: 14) mengemukakan kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, strategi ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, sukseksi, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah. Guru perlu mengembangkan kreativitas belajar siswa, sehingga pembelajaran yang siswa lakukan lebih bermakna.

Tindakan yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan menerapkan strategi pembelajaran Inkuiri, melalui strategi pembelajaran Inkuiri guru berusaha menarik perhatian siswa untuk berfikir aktif dengan cara menemukan. Hal ini senada dengan pendapat Ahmad Susanto (2012: 174) yang menyatakan bahwa “Inkuiri merupakan tingkah laku yang terlibat dalam usaha manusia untuk menjelaskan secara rasional fenomena-fenomena yang memancing rasa ingin tahu”, dengan kata lain, inkuiri berkaitan dengan aktifitas dan keterampilan aktif yang fokus pada pencarian pengetahuan atau pemahaman untuk memuaskan rasa ingin tahu.

Martinis Yamin (2013: 74) juga menyatakan bahwa, “strategi pembelajaran saat ini diharapkan lebih menekankan agar peserta didik dipandang sebagai subjek belajar. Konsep ini bertujuan hasil pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik”. Berdasar penjelasan tersebut maka guru harus mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa salah satunya dengan penerapan strategi pembelajaran Inkuiri.

Selain didukung oleh pendapat para ahli di atas, juga di dukung oleh penelitian lain yang dilakukan sebelumnya oleh Eka Lukmanul Hakim (2013), dalam penelitiannya menunjukkan penggunaan strategi pembelajaran Inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditandai dengan prosentase keberhasilan dari pra siklus diperoleh 45%,

siklus I diperoleh prosentase 55%, siklus II 75%, dan pada siklus III mencapai 90%.

Penelitian yang dilakukan oleh Rika N. Puspitasari (2008), dalam penelitiannya menunjukkan meningkatnya aktivitas dan nilai pelajaran IPA siswa kelas III SD Negeri Karangbangun tahun 2008/2009 secara signifikan setelah dilakukan penerapan strategi inquiry. Indikasi adanya dampak yang baik terhadap hasil belajar adalah adanya kenaikan skor dari 8 siswa atau 42% siswa yang hanya berhasil memperoleh nilai minimal 60 meningkat menjadi 17 siswa yang telah mendapat nilai minimal 60 dan hanya 2 anak yang mendapat nilai di bawah 60. Selain dampak tersebut dapat dilihat dari hasil nilai tes evaluasi pada siklus I mencapai 47,37%, meningkat pada siklus II menjadi 52,63%, dan meningkat pada siklus III menjadi 89,47%.

Penelitian di atas relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sekarang yaitu sama- sama menggunakan strategi pembelajaran Inkuiri. Dari teori dan penelitian diatas dapat menjadi acuan bahwa dengan menerapkan strategi pembelajaran Inkuiri dapat meningkatkan kreativitas belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 02 Koripan tahun ajaran 2013/ 2014.

E. SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan strategi pembelajaran Inkuiri dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata persentase indikator kreativitas belajar yang mengalami peningkatan dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. serta hasil belajar siswa. Pada pra siklus pencapaian indikator kreativitas belajar hanya mencapai 20,8%, pada siklus I pencapaian indikator kreativitas belajar meningkat menjadi 42,2% dan pada siklus II pencapaian indikator kreativitas belajar mencapai 80,2%.

2. Penerapan strategi pembelajara Inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada prasiklus dilihat dari KKM 75 yang memperoleh skor ≥ 75 yaitu 15 siswa atau 53,58 % dengan nilai rata-rata 71. Sedangkan pada siklus I yang memperoleh skor ≥ 75 yaitu 19 siswa atau 68 % dengan nilai rata-rata 74, dan siklus II yang memperoleh skor ≥ 75 yaitu 24 siswa atau 86% dengan nilai rata-rata 80.
3. Hipotesis tindakan yang dirumuskan pada penelitian ini yaitu "(1) Penerapan strategi pembelajaran Inkuiri dapat meningkatkan Kreativitas Belajar bagi siswa Kelas IV SD Negeri 02 Koripan Tahun Ajaran 2013/ 2014. (2) Penerapan strategi pembelajaran Inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD N 02 Koripan Kecamatan Matesih Kabupaten Karanganyar tahun ajaran 2013/ 2014, sehingga hipotesis yang dirumuskan dapat terjawab/ diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniawati. 2005. *Strategi Pembelajaran Kreativitas pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, Ahmad. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Wahab, Abdul Azis. 2009. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- W. Sri Anita, dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yamin, Martinis. 2013. *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Reverensi (GP Press Group).